

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MEDIA MUATAN
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN BILANGAN BULAT
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 ADIKARSO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Lulu Farihati¹, Imam Suyanto², Triyono³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jln. Kepodang No. 67A Kebumen

e-mail: lulufarihati@gmail.com

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: The Use of Teams Games Tournament Model (TGT) Using Cargo Media in Improving the Learning of Integers for the Fourth Grade Students of SD Negeri 1 Adikarso in the Academic Year of 2016/2017.

The objective of this research is to improve the learning of integers through the use of teams games tournament model (TGT) using cargo media. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Subjects of the research were 31 fourth grade students of SD Negeri 1 Adikarso. Techniques of collecting data were learning outcomes test, observation, interview, and documentation. The results of this research show that the use of teams games tournament model (TGT) using cargo media can improve the learning of integers for the fourth grade students.

Keywords: Integers, Cargo media, Teams Games Tournament

Abstrak: Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Muatan dalam Peningkatan Pembelajaran Bilangan Bulat pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Adikarso Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media muatan. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD N 1 Adikarso yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes (observasi dan wawancara). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media muatan dapat meningkatkan pembelajaran bilangan bulat.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, media muatan, bilangan bulat

PENDAHULUAN

SD Negeri 1 Adikarso berlokasi di Jalan Kayuapu, Desa Adikarso, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Peneliti melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2016/2017. Ada 31 siswa

terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran Matematika tentang bilangan bulat di kelas IV SD Negeri 1 Adikarso pada 11 November 2016, peneliti melihat pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode

ceramah dan penugasan. Dari analisis dokumen nilai ulangan harian tentang bilangan bulat diketahui bahwa rata-rata nilai hasil ulangan adalah 63,23 setara dengan nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 63. Jumlah siswa yang tuntas ada 13 siswa atau 58,07%. Sementara siswa yang tidak tuntas berjumlah 18 siswa atau 41,93% dari 31 siswa. Hal ini menunjukkan nilai hasil belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik meneliti upaya untuk meningkatkan pembelajaran bilangan bulat. Oleh karena itu, peneliti memilih menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan dalam pembelajaran bilangan bulat.

Peningkatan pembelajaran bilangan bulat adalah suatu kegiatan yang dirancang dan disusun oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran bilangan bulat yang terjadi melalui interaksi dua arah antara guru dengan siswa dan sumber belajar dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 148) mengatakan bahwa mata pelajaran Matematika mencakup aspek: (1) bilangan; (2) geometri dan pengukuran; (3) pengolahan data. Berdasarkan ruang lingkup Matematika, penulis menekankan pada poin bilangan karena bilangan bulat termasuk di dalamnya. Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan merupakan alternatif untuk meningkatkan pembelajaran bilangan bulat pada siswa kelas IV SD.

Fathurrohman (2015: 314) berpendapat bahwa model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang seluruh siswanya dilibatkan tanpa melihat perbedaan status. Model TGT

ini, siswa berperan sebagai tutor sebaya, unsur permainannya dapat menimbulkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Selain itu, siswa dapat belajar lebih rileks juga menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Mintarwati (2013: 2-3) mengungkapkan langkah-langkah menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu: a) Materi pelajaran disajikan oleh guru; b) Kerja kelompok (*teams*); c) Permainan (*games*); d) Pemberian hadiah.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD yaitu cara berfikir siswa yang masih konkret, senang bermain dan juga senang bekerja dalam kelompok diperlukan peranan model dan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi secara langsung sehingga materi lebih mudah dipahami dan kemampuan belajar siswa meningkat. Karena itu peneliti menggunakan media muatan. Asyhar (2011: 54) menyatakan bahwa media muatan termasuk jenis “realita” atau benda nyata. Benda nyata merupakan media konkret. Media muatan termasuk media konkret karena bendanya asli, anak dapat memegangnya, dan anak dapat memindahkannya. Adapun penelitian yang relevan dilakukan oleh Lestari (2012: 6) yaitu penggunaan media papan muatan dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang bilangan bulat.

Langkah-langkah penggunaan media muatan menurut penelitian yang dilakukan oleh Lestari dkk. (2012: 6) terdiri dari menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa, presentasi dan demonstrasi, berlatih, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik,

dan memberikan kesempatan latihan mandiri.”

Model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bermain dan bekerja dalam suatu tim dan berkompetisi terhadap tim lain agar dapat mengoptimalkan daya berpikirnya, menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat, keterlibatan belajar dengan menggunakan bantuan media muatan sebagai penunjang dalam pembelajaran. Langkah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan menggunakan lima langkah pembelajaran, yaitu: (a) penyajian materi dengan media muatan. Guru menjelaskan materi dengan memperkenalkan dan mendemonstrasikan proses menggunakan media muatan; (b) belajar kelompok dengan media muatan. Siswa membentuk kelompok dengan berlatih mandiri dan menjawab pertanyaan menggunakan media muatan; (c) pelaksanaan *game* turnamen. Siswa melaksanakan *game* pada meja-meja turnamen; (d) penghargaan kelompok. Pemberian penghargaan bagi kelompok terbaik; dan (e) menyimpulkan materi dengan media muatan. Guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik siswa dari materi dengan media muatan.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan dapat meningkatkan pembelajaran bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2016/ 2017?

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pembelajaran bilangan bulat pada siswa kelas IV SD

Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2016/2017 melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Adikarso. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 1 Adikarso tahun ajaran 2016/2017, sebanyak 31 siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan November 2016 sampai Mei 2017.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan guru kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes (observasi dan wawancara). Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan didukung data kualitatif dan data kuantitatif.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Target indikator kinerja penelitian pada hasil belajar siswa yaitu 80% dengan KKM 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama tiga siklus yang setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Langkah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan menggunakan lima langkah pembelajaran, yaitu: (a) penyajian materi dengan media muatan, (b) belajar dalam kelompok

dengan media muatan, (c) pelaksanaan *game* turnamen, (d) penghargaan kelompok, dan (e) menyimpulkan materi dengan media muatan.

Hasil pengamatan terhadap guru dan siswa selama menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pengamatan terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I, II, dan III

Siklus	Persentase	
	Guru	Siswa
I	77,75%	75,75%
II	85,75%	84,75%
III	93,50%	92,75%

Berdasarkan tabel 1, proses pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan oleh guru sudah dilaksanakan dengan sangat baik, terbukti dari hasil pengamatan yang sudah mencapai target penelitian yaitu 80%. Respon siswa selama pembelajaran juga menunjukkan respon yang sangat baik.

Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan yang selalu meningkat menyebabkan meningkatnya hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I, II, dan III

Siklus	Keterangan	
	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
I	75,80	24,20
II	82,26	17,74
III	91,94	8,07

Berdasarkan tabel 1. diatas, diketahui terjadi peningkatan ketuntasan siswa pada hasil belajar siswa dari siklus I, II hingga III. Peningkatan terjadi setiap siklus. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 75,80%. Pada siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 82,26% kemudian pada siklus III, persentase ketuntasan hasil belajar juga meningkat menjadi 91,94%. Persentase ketuntasan siswa sudah mencapai indikator kinerja penelitian.

Penerapan model TGT menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar, menumbuhkan kepercayaan diri siswa, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya permainan menjadikan siswa lebih aktif, memberikan kepuasan siswa dengan memberikan penghargaan kepada kelompok. Hal itu mendukung pendapat Purnamasari (2011: 86) adanya sikap antusiasme siswa, lebih percaya diri dalam pembelajaran, dan siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok maupun pada saat turnamen berlangsung. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2012) bahwa penggunaan media papan muatan dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang bilangan bulat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan dapat meningkatkan pembelajaran bilangan bulat pada siswa kelas IV SD N 1 Adikarso tahun ajaran 2016/2017.

Dari hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yaitu: (1) bagi siswa, siswa sebaiknya fokus

memperhatikan penjelasan materi dari guru, mengikuti kegiatan diskusi dan berperan aktif dalam kelompok agar waktu digunakan secara efisien, serta lebih tertib saat kegiatan turnamen berlangsung; (2) bagi guru, guru sebaiknya mene-rapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan lebih baik lagi agar hasil pembelajaran lebih maksimal dan guru sebaiknya mendorong siswa untuk aktif bertanya, serta membimbing siswa secara menyeluruh saat kegiatan turnamen; (3) bagi sekolah, sekolah sebaiknya lebih melengkapi sarana dan prasarana yang mendukung untuk menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan agar memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran; (4) bagi peneliti, diharapkan peneliti dapat memberikan wawasan luas, memotivasi dan memberi informasi serta pemahaman lebih mendalam lagi bagi guru dalam menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media muatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Badan Stan-dar Nasional Pendidikan.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Lestari, W. (2012). *Penggunaan Media Papan Muatan dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Bilangan Bulat pada Kelas IV SDN Karangtawang 02 Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret.
- Lestari, W., dkk. (2012). Media Muatan dalam Pembelajaran Matematika tentang Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1 (2): 1-7.
- Mintarwati, O.H., Triyono, dan Suryandari, K.C. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD N 1 Lembupurwo Tahun Ajaran 2012/2013. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(3): 1-6.
- Purnamasari, F. (2011). *Peningkatan Keterampilan Berhitung Operasi Campuran Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Popongan Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.